

NOUVEAU
T R A I T É
Du veritable
QUADRILLE,

Traduit
En ANGLOIS sur l'Original FRANÇOIS de
Mons. MARTIN,

MAÎTRE D'ACCADEMIE de Jeu à PARIS.
Ouvrage très utile & très nécessaire pour les
Persones qui Voyagent.

Et Entièrement
Différent de tout ce qui a parû sur ce Jeu.
Avec

L'EXPLICATION des différentes Manières dont il
se joue; sçavoir,

Quadrille simple; avec Sans Prendre; Mediateur,
avec la Favorite; tous le honneurs avec les Con-
cours; & l'Enchaîne.

Ensemble
Tridille avec 4 & 3 Couleurs, Façons de joué
Entièrement inconnués en Angletérre.

Delectando Castigat Crumenas.

A L O N D R E S :

Imprimé par G. BURNET, à la Tête de l'Evêque Bur-
net, près de l'Eglise St. Clement, dans le Strand.

(Prix 2s. 6d. broché.)

NOUVEAU
T R A I T É
Du veritable
QUADRILLE,

Traduit
En ANGLOIS sur l'Original FRANÇOIS de
Mons. MARTIN,

MAÎTRE D'ACCADEMIE de Jeu à PARIS.
Ouvrage très utile & très nécessaire pour les
Persones qui Voyagent.

Et Entièrement
Différent de tout ce qui a parû sur ce Jeu.
Avec

L'EXPLICATION des différentes Manières dont il
se joue; sçavoir,

Quadrille simple; avec Sans Prendre; Mediateur,
avec la Favorite; tous le honneurs avec les Con-
cours; & l'Enchaîne.

Ensemble
Tridille avec 4 & 3 Couleurs, Façons de joué
Entièrement inconnués en Angletérre.

Delectando Castigat Crumenas.

A L O N D R E S :

Imprimé par G. BURNET, à la Tête de l'Evêque Bur-
net, près de l'Eglise St. Clement, dans le Strand.

(Prix 2s. 6d. broché.)

A NEW
TREATISE
Upon real
QUADRILLE,

Translated into
ENGLISH from the Original FRENCH of
MONS. MARTIN,

MASTER of a Licensed GAMING-HOUSE, in PARIS.

A Work very Useful for Persons who travel,
And Entirely

Different from all other TREATISES that have
hitherto appeared upon this Game.

WITH
An EXPLANATION of the different Methods of
playing it,

VIZ.
Of simple Quadrille, with Sans Prendre, with Me-
diator and Favourite, with all the Honours
and Concours, and by Auction.

To which is subjoined,
Tridelle with 4 and 3 Suits, all Methods yet quite
unknown in England.

Delectando Castigat Crumenas:

L O N D O N :

Printed for G. BURNET, at Bishop Burnet's Head,
in the Strand. M.DCC.LXIV.

(Price 2s. 6d. sewed.)

AUX DAMES.

MES DAMES,

L'Honneur que vous me faites de m'associer à vos amusements & à vos intérêts particuliers, mérite assurément bien un hommage de ma part à titre de reconnoissance. Enfveli depuis ma naissance dans la pure simplicité, & presque dans l'oubli, vous voulez bien, par un excès de bonté, jouer avec moi comme avec vos pompons, & me mettre à la mode. J'accepte vos faveurs, & vous fais present de ma vie & de mes progrès. Je suis si metamorphosé qu'à peine me rapelle je mon origine? Je ne mésuserai pas de vos bontés, & publierai toute la vie que je ne dois mon avancement qu'à l'honneur de vos particulières protections, & n'employerai le reste de mon règne qu'à vous convaincre du très profond respect avec le quel j'ai l'honneur d'être,

MES DAMES,

Vôtre très humble & très,

Obéissant serviteur,

QUADRILLE.



To the L A D I E S.

LADIES,

THE honour you do me of letting me partake of your amusements and of your private interest, assuredly deserves a tribute on my part by way of acknowledgement. Enveloped from my birth in pure simplicity and almost in oblivion, by an excess of goodness you are kind enough to trifle with me as with your pompoons, and bring me into fashion. I accept of your favours, and present you with my life and atchievements. I am so metamorphosed, that it is with the utmost difficulty I can trace my origin. I shall not abuse your kindness, but shall acknowledge to my latest hour, that I am entirely indebted for my promotion, to the honour of your private protections, and shall employ the rest of my reign in convincing you of the profound respect with which I have the honour to be.

LADIES,

Your most obedient, and

Very humble servant,

QUADRILLE.

NOUVEAU
T R A I T É
D E
QUADRILLE, &c.

CHAPITRE I.

LE Quadrille qu'on joue en Angletérre est si peu connu dans les païs étrangers, qu'un Anglois qui sort de son roïaume ne connoît de ce jeu, que la valeur des cartes, leur rang & leur ordre; il ne peut le jouer dans aucun païs, tant-il a été changé & augmenté; d'Ennuieux & de languissant, on l'a rendu vif & amusant par les différentes manières dont on le joue; ceux qui ne le jouent que pour leur amusement y trouveront autant de plaisir que ceux qui ne le jouent que pour le gain & pour le profit.

Comme le même goût ne peut pas durer longtemps, il faut autant de variété dans les amusements que dans la manière de s'habiller. Le regne du Quadrille commence en Angletérre, la

A NEW
TREATISE
UPON
QUADRILLE, &c.

CHAPTER I.

QUADRILLE, as it is played in England, is so little known in foreign countries, that an Englishman who goes abroad is entirely ignorant of this game, except it be the value of the cards, their rank and order, and he cannot play it in any other country, so much has it been changed and augmented ; from being tedious and languid, it has been rendered lively and amusing by the additions and improvements it has received. Those who sit down only for amusement will receive as much pleasure, as those who play for profit and advantage.

As the same taste cannot prevail for any length of time, it is requisite there should be as much variety in our amusements as in our dress. *Quadrille* fixes its reign in England ; it occupies

nobléſſe comme le tiérs état ſ'y amuſe, l'un par intérêt, l'autre par récréation : c'eſt donc pour ſatisfaire les deux, que je publie ce traité qui n'eſt écrit que pour ceux qui ſavent jouer le Quadrille à l'Angloïſe, qui connoiſſent le fort & le foible de ce jeu ; je n'entrerai que dans des petits détails ignorés ; les commençants pourront recourir aux principes de Mr. *Hoyle*, je ne ſerai que rectifier les erreurs qu'il y a gliffé, y ajouter ce qu'il y a oublié, fixer les payements, les bêtes, les voles, les tours dont une * reprise de Quadrille eſt compoſée, j'y ajouterai à chaque chapitre quelques jeux pour & contre ; c'eſt-à-dire la façon de les jouer pour les gagner ou pour les perdre. Il ſeroit impoſſible de rapporter toutes les variétés dont ce jeu eſt ſuſceptible un volume *in folio*, ne ſuffiroit pas ; j'en préſcrirai le plus eſſentiél & la pratique perfectionnera ceux qui voudront ſ'en rendre entièrement maîtres.

Comme il arrive ſouvent que trois perſones ſ'ennuiént faute d'un quatrième pour faire un Quadrille, j'y ajouterai un petit traité du *tridille*, au moïen de quoi trois amis pourront ſ'amuſer, en attendant un quatrième.

* Reprise ou partie, ſynonymes à ce jeu.

pies the attention of the nobility as well as the subordinate class of gentry. It is therefore to satisfy both, that I offer this Treatise, which is written for those only who are acquainted with Quadrille after the English manner, who know the *fort* and *foible* of the game, and for these it will be necessary for me to enter into such disquisitions as they are unacquainted with; beginners may have recourse to Mr. *Hoyle's* Principles, I shall only rectify such mistakes as he has fallen into; add what he has omitted; stipulate the payments; being basted; the voles; the different changes the game at Quadrille may undergo; adding to each chapter hands *for* and *against*; that is to say, the manner in which they should be played either to win or lose them: it would be impossible to describe all the various turns which this game is susceptible of, a volume in folio would not be sufficient to compass such a design. I shall therefore only enter into the most material parts, and practice will render perfect such as would make themselves complete masters.

As it often happens that three persons impatiently wait for a fourth to compose a party at *Quadrille*, I shall add a small treatise upon *Tri-dille*, whereby three persons may amuse themselves, till such time as they are joined by a 4th.

Quadrille

Le Quadrille se joue de quatre-différentes
manières appellées,

I. Le Quadrille *simple*.

II. Le quadrille avec *favorite, mediateur, & sansprendre*.

III. Le Quadrille avec tous les honneurs; c'est-à-dire avec trois *favorites & le concours*.

IV. Le Quadrille à l'*enchaîne*. C'est le plus difficile, il faut posséder les autres manières à fond, pour jouer celle-ci.

Avant que de donner les explications de ces quatre-différentes manières de jouer le Quadrille, je commencerai par établir.

I. L'ordre, le rang, & la valeur des cartes de différente sorte, lorsqu'elles sont * *trionphes*, ou à tout.

II. Les règles & les loix de ce jeu.

III. Les voles.

* Ces deux mots sont synonymes à ce jeu.

Quadrille is played four different ways,
namely,

I. *Simple Quadrille.*

II. *Quadrille with a favourite, a mediator, and
sans prendre.*

III. *Quadrille with all the honours; that is
to say, with three favourites and the concours.*

IV. *Quadrille by auction.* This is the most
difficult way of playing it, and requires a
thorough knowledge into the three other ways,
to play this game.

Before we enter into an explanation of these
four different ways of playing Quadrille, it will
be necessary to fix,

I. The order, rank, and value of the cards of
different sorts, when they are trumps.

II. The rules and laws of the game.

III. The voles.

CHAP.

C H A P. II.

Ordre, rang, & valeur des cartes lorsqu'elles sont
trionphes.

Tréfles & piques, lorsqu'ils sont triomphes.

Spadille—L'as de pique.

Manille—Le deux de pique ou de tréfle.

Baste—L'as de tréfle.

Le roi,

La dame,

Le valet,

Le sept,

Le six,

Le cinq,

Le quatre,

Le trois.

Total 11 cartes.

Coeur & carreau lorsqu'ils sont triomphes.

Spadille—L'as de piques.

Manille—Le sept de carreau ou de coeur.

Baste—L'as de tréfle.

Ponte—L'as de carreau ou de coeur.

Le roi,

La dame,

Le valet,

Le deux,

Le trois,

Le quatre,

Le cinq,

Le six.

Total 12 cartes.

Ob-

C H A P. II.

The order, rank, and value of the cards, when they are trumps.

Clubs and spades, when they are trumps.

Spadille—The ace of spades.

Manille—The deuce of spades or clubs.

Basto—The ace of clubs.

The king,

The queen,

The knave,

The seven,

The six,

The five,

The four,

The three.

Total 11 cards.

Hearts and diamonds, when they are trumps.

Spadille—The ace of spades.

Manille—The seven of diamonds or hearts.

Basto—The ace of clubs.

Punto—The ace of diamonds or hearts.

The king,

The queen,

The knave,

The deuce,

The three,

The four,

The five,

The six.

Total 12 cards.

Ob-

Observez I. Que l'as de pique appelé *spadille*, est la plus forte carte, & la première triomphe dans les quatre couleurs.

II. Que *baste* qui est l'as de trèfle, est la troisième triomphe dans les 4 couleurs.

III. Que *spadille*, & *baste* sont triomphes dans les couleurs rouges & noires, desorteque les premières ont 12 cartes & les secondes 11 seulement.

IV. Que *spadille*, *manille*, & *baste*, sont appelés *matadors*; lorsqu'une de ces trois cartes manquent dans la couleur dans laquelle on joue; on appelle cela faux *matadors*.

V. Que les 8, 9, & 10 ne jouent pas à ce jeu, & que les *manilles* lorsqu'elles ne sont pas triomphes, sont les plus basses cartes de leur couleurs.

C H A P. III.

Règles & Loix du Quadrille.

I. **P**RENEZ 4 boîtes ou il y aura 100 fiches dans chacune, chaque boîte marquée d'une des couleurs des cartes, savoir, *pique*, *trèfle*, *cœur*, & *carreau*. on placera les boîtes sur la table à Quadrille.

II. Pre-

Observation I. That the ace of spades called *spadille*, is the strongest card, and is the first trump in the four suits.

II. That *basto*, which is the ace of clubs, is the first trump in the four suits.

III. That *spadille* and *basto* are trumps in the red and black suits, so that the first have twelve cards, and the second only eleven.

IV. That *spadille*, *manille*, and *basto*, are called *matadores*; when one of these three cards is wanting in the suit which is playing, it is called *false matadores*.

V. That the eights, nines, and tens are not played at this game, and that the *manilles*, when they are not trumps, are the lowest of their suits.

C H A P. III.

The Rules and Laws to be observed at Quadrille.

TAKE four boxes containing 100 fishes each, each box being marked with the suits of the cards, that is to say, *spades*, *clubs*, *hearts*, and *diamonds*, and the boxes must be laid upon the board.

II. Take

II. Prenez 4 cartes de différentes couleurs; vous les mêlerez & les donnerez à tirer aux quatre personnes qui doivent faire la reprise de Quadrille; chacune de ces personnes se placera à la table & prendra la boîte de la couleur de sa carte, par ce moyen, le sort décidant des places, les personnes superstitieuses s'y soumettront sans murmurer.

III. Un des joueurs prendra un jeu de carte, le mêlera, donnera à couper au hasard; ensuite il jettera une carte devant chacun des joueurs jusqu'à ce que le premier roi sorte, celui devant qui il tombera, sera celui qui commencera à donner les cartes & commencera la reprise.

IV. Une reprise de Quadrille n'est composée de 10 tours. *A. B. C. D.* sont les joueurs, si *A.* commence le tour *D.* le finit, ainsi lorsque *B.* donnera les cartes pour la dixième fois, la reprise finira.

V. On donne 10 cartes, par 3, 4, 3, ou 4, 3, 3, ou 3, 3, 4, au gré de celui qui les donne, observant de faire couper à la gauche.

VI. On donne les cartes à la droite, desorte que celui qui est à la droite du donneur, a le droit de demander le premier à jouer ou à passer, ainsi à la ronde, chacun à son tour.

VII. Celui qui donne les cartes, prend une fausse carte, il lui fait une corne toutes les fois

II. Take four cards of different suits, shuffle them and give them to draw to the four persons composing the party, each of whom being placed at the table takes the box according to the suit he draws: by this means persons of a superstitious turn will be prevented having any reason to grumble at their places.

III. One of the players then takes a pack of cards, and having shuffled them, gives them to cut; then he gives a card to each of the players, till the first king is turned up, which decides who is first to deal in beginning the party.

IV. A game at Quadrille consists only of ten rounds. *A. B. C. D.* are the players: if *A.* begins the round, *D.* must finish it; so that when *D.* deals the cards a tenth time, the game is complete.

V. Ten cards are given by *three, four and three*, or *four, three and three*, or *three, three and four*, at the option of the dealer, observing to have the cards cut on the left-hand.

VI. The cards are dealt upon the right-hand, so that he who is on that side of the dealer, has a right to ask first to play or pass; and every one in his turn afterwards.

VII. He who deals takes a false card, and he turns a corner of it every time he deals. This

qu'il donne ; c'est le sur moien de ne faire pas plus de tours qu'il n'est nécessaire.

VIII. On prend ordinairement deux jeux de cartes pour jouer, celui qui est en face du donneur, quand le coup est joué, doit ramasser les cartes & les placer à sa gauche, c'est l'usage du jeu, cependant lorsqu'il y a des dames qui jouent, la politesse oblige les cavaliers, d'éviter cette peine aux dames & de faire leur corvées & la leur.

IX. Si un joueur a envie de mêler les cartes avant que celui qui les donne fasse couper, il est en droit de l'exiger & les autres joueurs les uns après les autres : après quoi le donneur leur demande s'ils sont contents, lui ayant donné leur approbation, il reprend les cartes, les mêle, les donne à couper & les distribuë ; lors personne ne peut demander à les remêler de nouveau.

X. S'il se trouve une carte tournée en les donnant, quand bien même ce seroit la dernière, il faut refaire, sans que le donneur perde sa donne, c'est un usage généralement reçu pour éviter toute discution.

X. Si un joueur se trouve une carte de plus & un autre, une de moins, ce qui s'apperçoit lorsqu'on finit de jouer, le coup est nul, mais le
donne

is the surest way of avoiding dealing more rounds than are necessary.

VIII. Two packs of cards are commonly used for dealing; he that faces the dealer, makes the cards when the deal is out and places them upon his left-hand. This the custom of the game; nevertheless, when ladies are at play, it is a compliment paid them by the men to make the cards for them.

IX. If a player has a mind to shuffle the cards before the dealer has had them cut to him, he has a right to insist upon it, as well as every other player, one after the other: after which, the dealer having asked them if they are satisfied, which being agreed to, he takes the cards, shuffles them, gives them to cut, and deals them, when no one can ask to shuffle them again.

X. If a card is found turned in dealing, even though it should be the last, the cards must be dealt again, but the dealer does not lose his deal. This is a custom generally received, to avoid disputes.

X. If one player has a card more than he should have, and another a card less, which is discovered after they are played, the deal is

B 2

void;

donneur perd sa donne & les fiches qui sont devant lui, restent toutes pour le bénéfice du jeu, sans que pas uns des joueurs puissent réclamer aucune des fiches destinées pour les matadors ni pour le jeu, ni même être mis à la bête, ceux qui jouent le coup suivant reçoivent tout double.

XI. Si un des joueurs renonce, il fait la bête de renonce qui est toujours simple, quand bien même celui qui joue, s'il perdoit son jeu, la ferait double.

XII. Si celui qui joue perd son jeu par la faute de celui qui renonce, si son jeu est sur, il est en droit d'obliger un chacun de reprendre ses cartes & de rejouer de nouveau ; mais si son jeu est équivoque, il peut réclamer le coup nul, parceque son jeu étant découvert, on ne manqueroit pas jouer de façon à le lui faire perdre.

XIII. Si celui qui joue ne fait que 5 levés avec son * homme, il perd *remise*, il paye aux adverses autant qu'il auroit reçu s'il avoit gagné, ceux qui ont les *matadors* les prennent & on laisse seulement le jeu.

XIV. Si celui qui joue ne fait avec son homme que 4 levés, il perd *codille* & paye aux adverses autant qu'il auroit reçu s'il avoit gagné,

* Homme ou associé synonymes à ce jeu,

void; the dealer loses his deal and the fishes before him, which all go to the pool, without any of the players having a right to any of the fishes intended for matadores or for the game, nor do they go towards the pool; but those who win the next deal, receive all double.

XI. If any of the players renounce, he makes the *renounce loo*, which is always single, even though the player, had he lost the stakes, would have lost them double.

XII. If the player loses his hand by means of another's renouncing, if he has a sure game, he has a right to oblige every one to take up his cards and play them over again: but if his game is dubious, he may claim the void deal, because his hand being discovered, his antagonists will doubtless play in such a manner as to make him lose his advantage.

XIII. If the player makes but five tricks with his partner, he loses the *remise*, and he pays his adversaries as much as he would have received if he had won; those who have matadores take them up, and leave only the stakes.

XIV. If the player with his partner makes but four hands, he loses *codille*, and pays his adversaries as much as he would have received if he

chacun prend ses matadors & les adverses se partagent les deux fiches du jeu.

XV. S'il y avoit une bête sur le jeu lorsque celui qui joue perd *remise*, les adverses n'ont aucun droit à la bête, mais à la * consolation ; cependant le joueur fait une nouvelle bête.

XVI. Si le joueur perd *codille* & qu'il y ait un bête sur le jeu, les adverses la partagent & le joueur fait toujours une nouvelle bête.

XVII. Celui qui joue en appelant un roi, doit toujours être sur de 4 levés & en supposer deux à son homme, à moins qu'il ne veuille hasarder, ce qui arrive souvent, lorsqu'on se cabre contre le jeu.

XVIII. Si le joueur qui appelle un roi perd *remise*, l'homme n'est pas de la bête s'il fait deux levés, mais le joueur la fait seul ; si l'homme n'en fait qu'un & le joueur 4, lors ils feront la bête ensemble.

XIX. Si le joueur qui appelle un roi perd *codille*, si son homme fait 2 levés, le joueur fait la bête à lui seul, mais si l'homme ne fait qu'un levé, ils seront à la bête ensemble.

XX. Si on joue *spadille*, forcé & qui le jeu se perde *remise* où *codille*, l'homme & le joueur feront la bête ensemble.

* Lorsque le joueur gagne, ce qu'il recoit s'appelle le jeu, lorsqu'il perd, ce qu'il donne s'appelle consolation.

XXI.

had won, each takes his matadores, and the adversaries divide the two game fishes.

XV. If any one is basted when the dealer loses the remise, the adversaries have no right to the loo, but to the consolation, nevertheless, the player is basted again.

XVI. If the player loses codill, and there is a loo upon the board, the adversaries divide it, and the player is basted again.

XVIII. When the player calls a king, he should always be sure of four tricks, and suppose his partner has two, without he has a mind to take the chance, which often happens when he provokes the game.

XVIII. If the player who calls a king loses the remise, his partner is not basted if he makes two tricks, but the player only. If his partner makes but one trick, and the player four, then they are basted together.

XIX. If the player, who calls a king, loses *codille*, if his partner makes 2 tricks, the player bastes him alone, but if his partner does not make a trick, they are both basted together.

XXI. If *forced spadille* is played, and the game lost by *remise*, or *codille*, the player and his partner are basted together.

* When the player wins, what he receives is called the game; when he loses, what he pays is called *consolation*.

XXI. Si quelqu'un joue avant son tour, la carte jettée doit rester pourvu qu'il ne joue pas le premier, mais il ne fait pas la bête pour cela, à moins que il ne renonçât.

XXII. Si celui qui renonce s'en apperçoit avant que la levée ne soit relevée, il ne fait pas la bête, mais s'il ne s'en apperçoit pas, les autres joueurs ne doivent l'en avertir qu'après que la levée est relevée & après lui signifier la bête de renonce.

XXIII. Si un joueur nomme sa couleur pour jouer avant que de demander la permission, toutefois qu'il joue le roi appelé il n'est point obligé de jouer *sans prendre*, mais bien de ceder si un autre la demande.

XXIV. Si ceux qui gagnent le jeu ont les matadors & qu'ils oublient de se les faire payer, avant que celui qui fait les cartés après le coup, ait fini de les donner, ils ne peuvent les exiger.

XXV. Celui qui passe par inadvertance ne peut revenir, à moins que tous les autres ne passent & qu'il ait *spadille* ; lors il est obligé de jouer *spadille forcé*.

XXVI. Celui qui nomme une couleur pour un autre, est obligé d'y jouer, à moins qu'il n'y eut renonce, lors il ne se reprend qu'autant, que tous les autres passent.

XXVII.

XXI. If any one plays before his turn, the the card played must remain, provided it is not the first played, but for this he is not basted, without he renounced.

XXII. If any one who renounces perceives it before the cards are put together, he is not basted ; but if he does not discover it, the other players must not acquaint him with it till the cards are taken up, and he is basted by renounce.

XXIII. If a player names the suit he plays before he asks leave, if he plays *king called*, he is not obliged to play *sans prendre*, but to give up his turn if another asks it.

XXIV. If the winners have matadores, and they forget to take them, before another deal is finished, they cannot insist upon them.

XXV. If any one passes by inadvertency, he cannot recall it, without all the others pass also, and he has got *spadille* ; and in that case he is obliged to play *forced spadille*.

XXVI. He who renounces one suit for another, is obliged to play in it, without there has been a renounce in it : then he can only take back as many as the others pass.

XXVII.

XXVII. Celui qui demande la permission est obligé de jouer, à moins que quelqu'un ne joue *sans prendre* ou *mediateur*.

XXVIII. Si celui qui joue ne se ressouvient pas des triomphes qui sont passées, les adverses, ni son homme même, ne sont pas obligés de le lui dire quand bien même il le leur demanderoit, mais il a la liberté de regarder dans tous les levés, lorsque c'est à son tour à jouer seulement.

XXIX. Si celui qui joue sans prendre, jette sur la table *spadille* ou *baste* en disant triomphe, sans avoir nommé la couleur ou il avoit dessein de jouer, les adverses sont en droit de lui nommer une couleur &, l'obliger d'y jouer, pourvu toute fois qu'il ne renonçât pas à cette couleur, sans quoi il reviendrait dans le droit de se nommer une couleur suivant son jeu.

XXX. *Spadille* & *baste* sont toujours triomphes, mais ils ne le sont qu'autant qu'une couleur est nommée pour y jouer.

XXXI. Si celui qui joue *sans prendre*, joue *manille* pour première carte en disant triomphe, sans nommer la couleur ; la couleur de cette manille est la triomphe décidée.

XXXII. Le joueur qui joue *sans pendre*, lorsqu'il a fait une méprise de couleur, peut sans finir de jouer le coup, abbatre & souscrire-à la *remise*, on ne peut pas exiger de lui *codille*.

XXXIII,

XXVII. He who asks leave is obliged to play, without *sans prendre* is played.

XXVIII. If the player forgets what trumps are out, neither his adversaries, nor his partner are obliged to inform him, even though he should ask : but he has the privilege of looking into all the hands when it is his turn to play.

XXIX. If the person who plays *sans prendre* throws down *spadille* or *basto* in saying trumps, without having named the suit he intended to play, the adversaries have a right to call a suit and oblige him to play it, provided he had not renounce in that suit ; in that case he has a right to play a suit according to his hand.

XXX. *Spadille* and *basto* are always trumps, but a suit must be first named to play in.

XXXI. If the person who plays *sans prendre* plays *manille* for the first card in saying trumps without naming a suit, the suit of that manille becomes the decisive trumps.

XXXII. The person who plays *sans prendre*, when he has made a mistake of the suit, may, without playing the hand out, throw up his cards and give up remise without his adversaries being able to exact *codille* from him.

XXXIII.

XXXIII. Si celui qui joue fait 6 levés conjointement avec son homme, ils ne peuvent tenter à la *vole*, si le roi appelé n'a pas paru, ce qui arrive quelquefois, le joueur appelant un roi d'une couleur ou il a renonce.

XXXIV. Le joueur & son homme qui auront fait 6 levés doivent se décider par leur façon de jouer à entreprendre la *vole* ou à abbatre, sans se faire aucune question ni aucun signe, sans quoi ils font tous les deux la bête.

XXXV. Tout joueur qui decouvre son jeu en parlant ou par signe, ne peut pretendre à la *vole*.

XXXVI. Toute fois qu'on joue *spadille forcé* on ne peut prétendre à la *vole*.

XXXVII. Si celui qui joue a les 4 rois, il peut s'appeler soi-même, mais il ne peut entreprendre la *vole* que son roi appelé n'ait paru dans un des six premiers levés.

XXXVIII. Si celui qui joue a les 4 rois & qu'il ait besoin d'un homme, il peut appeller une dame de toute autre couleur que de celle dans laquelle il joue, il ne peut entreprendre la *vole* qu'autant que cette dame appelée aura paru dans les 6 premiers levés.

XXXIX. Si celui qui joue sans prendre ou avec un homme après avoir fait 6 levés joue une

XXXIII. If the player, with his partner, wins six tricks successively, they cannot go for a vole, without the *king called* has appeared, which happens sometimes when the player calls for a king in a suit in which he has a renounce.

XXXIV. The player and his partner who have made six tricks, must decide by their manner of play, whether they should attempt the vole or throw up, without asking any questions or making any signs, otherwise they will be both *basted*.

XXXV. A player who discovers his hand, either by speaking or signs, cannot claim the vole.

XXXVI. The person who plays *forced spadille* cannot claim the vole.

XXXVII. If the player has 4 kings, he may call upon himself, but he cannot play for the vole till such time as the *king called* has appeared in one of the first six tricks.

XXXVIII. If the player has got the 4 kings, and he wants assistance from his partner, he may call a queen of any other suit than that he plays in ; but he cannot attempt the vole till the *queen called* is played in the first six tricks.

If the person who plays *sans prendre* with or without his partner, after having made 6 tricks, plays

septième carte à dessein ou par inadvertance, il profite de la *vole* s'il l'a fait, mais la paye s'il la manque, il recoit le jeu & les matadors si il les a, mais il paye la *vole*, sans cependant faire la bête.

XL. Si le joueur qui a fait ses 6 levés sans que son nombre se soit fait connoître, s'il joue la septième carte pour le decouvrir & qu'ils fassent la *vole*, ils ne sont pas en droit de l'exiger suivant les articles 37 & 38.

XLI. Ceux qui jouent ou les adverses, ne sont pas obligés de couper s'ils renoncent à une couleur, ils se ganent de l'un à l'autre pour l'avantage de leur jeu, il n'y a que lorsqu'on joue triomphe qu'ils sont forcés d'en mettre si ils en ont ; si le joueur est second en carte & qu'il coupe la carte que le premier a joué, son nombre qui suit n'est pas obligé de le surcouper ; les adverses sont dans le même cas.

XLII. Lorsque le dixième tour est fini & qu'il reste une bête sur le jeu, ce qui arrive très souvent au Quadrille avec tous les honneurs, il faut faire un autre tour entier, toujours double aussi bien que les paiements & tout autant qu'il resteroit de bêtes, autant de nouveaux tours parcequ'aussitôt qu'un tour est commencé il faut le finir, c'est la seule ressource qu'ayent les perdants pour se remettre.

plays a seventh card either intentionally or inadvertently, he gets the vole if he makes it, but pays it if he misses it; he takes the stakes and the matadors if he gets them, but pay the vole without being *basted*.

XL. If the player who has made six tricks without his partner having asked leave, plays a 7th card in order to discover his hand, and they thereby make the vole, they are not entitled to it, as may be seen by the 37th and 38th rules.

XLI. The players or their adversaries are not obliged to trump if they renounce a suit; they let tricks pass for the advantage of their game; it is only when trumps are played that they are compelled to play if they have any. If the player is the second hand, and he trumps the card of the first player, his partner who plays next is not obliged to trump over him. The adversaries are in the same situation.

XXII. When the tenth round is finished, and there remains a loo upon the board, which often happens at Quadrille with all the honours, there must be another complete round for double the sum, composed of as many deals as the remainder of the loo will allow, for when a round is begun it must be finished, this being the only resource left for losers to recover themselves.

CHAP.

CHAP. IV.

Règles de Voles.

LES huit derniers articles du chapitre précédent suffisent pour tous les cas ou on ne peut prétendre à la *vole* & voici ceux ou la *vole* a la preference les uns sur les autres.

I. La *vole* annoncée l'emporte sur tout, parce celui qui l'annonce a *spadille*, par conséquent personne n'y peut prétendre sans ce *matador*. C'est un cas rare, il arrive & peut arriver souvent.

II. Quand on joue le *Quadrille* avec tous les honneurs, *A.* demande un *mediateur* en couleur simple, *B.* le demande en 1. favorite, *C.* demande un *sans prendre* en seconde favorite, *D.* le demande en 3. favorite, si *A.* demande le *mediateur* pour la *vole*, les autres qui jouent *mediateur* sont obligés de lui ceder, mais le *sans prendre* est préféré.

CHAP.

C H A P. IV.

Rules for Voles.

THE nine last articles of the preceding chapter are sufficient to point out all the cases wherein no claim can be laid to the vole, and here follow such cases which give the preference to the vole.

I. The *declared vole* carries it before any other, because he who declares it has got *spadille*, consequently no one can claim it without the *matadore*. This is a rare case, but it has happened, and may happen frequently.

II. When *Quadrille* is played with all the honours, *A.* calls a *mediator* in a single suit, *B.* calls it as a first *favourite*, *C.* calls a *sans prendre* as a second *favourite*; *D.* calls it as a third *favourite*: if *A.* calls the *mediator* for the vole, the others who play *mediator* are obliged to give it to him; but *sans prendre* has the preference.

CHAP. V.

Quadrille Simple.

OBERVEZ que les trois *matadors*. ne peuvent être forcés par aucune triomphe inferieure, mais si on joue *spadille* & que vous ayez *manille* ou *baste* seuls, vous êtes obligé de les jouer, *manille* a le même droit sur le *baste*, & *baste* sur les autres inferieurs, *spadille* est la seule carte libre qu'on joue quand on veut & qui ne peut-être forcé.

A ce Quadrille ci, on ne joue que le roi appelé, *spadille forcé* & *sansprendre*.

Les huit premiers tours sont simples, celui qui fait, met 6 fiches devant lui; sçavoir deux pour le jeu, une pour *manille*, une pour *baste* & deux pour *spadille*.

Les deux derniers tours sont doubles, celui qui les commence, met douze fiches devant lui sçavoir quatre pour le jeu, deux pour *manille*, deux pour *baste* & quatre pour *spadille*, dans les deux cas, ceux qui sont après celui qui a commencé les tours mettent devant eux pareille quantité de fiches à leur tour.

CHAP. V.

Single Quadrille.

OBERVE that the three *matadores* cannot be forced by any inferior trump, but if *spadille* is played, and you have *manille* or *basto* singly, you are obliged to play them: *manille* has the same power over *basto*, as *basto* has over the other inferior cards. *Spadille* is the only free card, which is played when one pleases, and which cannot be forced.

At this Quadrille, one plays only the *king called*, *forced spadille*, and *sans prendre*.

The first eight rounds are single; he who deals puts six fishes before him, namely, two for the game, one for *manille*, one for *basto*, and two for *spadille*.

The last two rounds are double; he who begins them, puts twelve fishes before him, namely, four for the game, two for *manille*, two for *basto*, and four for *spadille*. In these two cases, those who deal after the first dealer of these two rounds, put before them an equal number of fishes in their turn.

Jeux par roi appelé.

Manière de jouer un jeu, tant de la part de celui qui appelle que de son hombre.

Coeur est triomphe.

Le joueur a *spadille* ponte avec trois petits coeurs ; roi de pique second, dame de trèfle gardée & un petit carreau.

L'hombre a *manille* roi & un petit coeur ; 4 trèfles par le roi & le valet, le roi second de carreau qui est le roi appelé & un petit pique.

Le joueur fait, & l'hombre est le premier à jouer. L'hombre doit commencer à jouer son roi de carreau pour se faire connoître, ensuite jouer son roi de triomphe, il force le baste que son joueur prend de *spadille*, lors il lui rend un petit triomphe que l'hombre prend de sa *manille* & joue encore son petit triomphe que le joueur prend avec son ponte, ce qui rend le jeu gagné forcé.

Jeu en carreau.

Le joueur a *manille* ponte 2 & 6 ; dame & valet de trèfles, valet & 2 de pique, un petit coeur.

L'hombre a *spadille* valet & 5 ; roi de coeur appelé avec 4 petits, 2 petits trèfles & un petit pique.

The manner of playing *king called*.

The way of playing a hand as well by he who calls, as by his partner.

Hearts are trumps.

The player has *spadille*, *punto* with three small hearts, the king of spades second, the queen of clubs guarded, and a small diamond.

This partner has *spadille*, the king and a small heart, four clubs with the king and the knave, the king second of diamonds, which is the king called, and a small spade.

The player makes the cards, and his partner is the first to play, who should begin with his king of diamonds to give intimation what his hand consists of; then playing his king of trumps, he forces *basto*, which the player takes with *spadille*, then he returns a small trump, which his partner takes with *manille*, and plays his small trump, which the player takes with *punto*, which makes the won game forced.

A hand in diamonds.

The player has *manille*, *punto*, the 2 and 6, the queen and knave of clubs, the knave and 2 of spades, and a small heart.

His partner has *spadille*, the knave and 5, the king of hearts called, with 4 small ones, 2 small clubs and a small spade.

Supposons l'hombre & le joueur dans la même position.

L'hombre doit commencer à jouer un petit triomphe, crainte que son roi appelé ne soit coupé, le joueur doit lui en rendre & l'hombre continuer, par ce moyen le jeu est gagné & si l'hombre avoit commencé par son roi & qu'il eut été coupé par un des adverses qui ne se fut trouvé que ce seul triomphe & son ami les 4 restantes, le jeu auroit été *remise* forcée.

Coeur triomphe.

Le joueur a la *manille* le roi & deux bas ; la dame, le valet & deux bas piques, la dame de carreau & un petit.

L'hombre a le *baste* & le cinq ; le roi, le valet de trèfles & deux petits ; le roi de carreau qui est appelé avec un petit, & un bas pique.

A. Adverse a *spadille*, ponte dame & valet ; deux bas piques & quatre trèfles.

B. Adverse a deux petits coeurs, 6 carreaux par le valet, & le roi de pique & un bas trèfle.

Supposons que *A.* donne les cartes & que *B.* soit le premier à jouer, après lui l'hombre & ensuite le joueur.

A. Joue

Suppose the player and his partner in the same situation.

The player's partner must begin with a small trump, lest his *king called* should be trumped; the player must return him another, and his partner continue the same suit: by this means the game is won, whereas if his partner had begun with the king, and it had been trumped by one of the adversaries, who had only a single trump, and his partner the remaining four, it would have been a *forced remise*.

Hearts trumps.

The player has *manille*, the king, and two small ones; the queen, the knave, and two small spades; the queen of diamonds, and a small one.

His partner has *basto* and the five, the king, the knave of clubs and two small ones, the king of diamonds which is called with a small one, and a low spade.

Their adversary *A.* has *spadille*, *punto*, the queen, and the knave, two small spades, and four clubs.

The adversary *B.* has 2 small hearts, 6 diamonds with the knave and the king of spades, and a small club.

Suppose that *A.* deals the cards, and that the *B.* is the first player; after him the player's partner, and then the player.

C 4

A. Plays

B. Joue un petit triomphe, l'hombre-joue son *haste*, le joueur qui ne le connoît pas met sa manille & *A.* prend de *spadille*; *A.* joue pique, *B.* prend de son roi, *B.* rend carreau, *A.* le coupe & ensuite voit venir avec son ponté & sa dame de triomphe qui lui assurent deux autres levés; par conséquent le joueur perd forcément; quand les adverses se trouvent beau jeu & l'avantage de la main, c'est le meilleur de jouer triomphe pour que le joueur & son hombre, qui ne se connoissent pas, épuisent leurs *matadors*, ce sont des finesses peu connues dans le Quadrille à l'Angloise.

Voilà des façons jouer pour & contre, on peut composer par écrit des jeux surs pour demander la permission, mais comme le hasard dispose le jeu des autres * acteurs du Quadrille, il y a cinquante-contre un à parier que de tous les jeux que Mr. *Hoyle*s établit, pas un seul puisse se gagner, si je rangeois les jeux des adverses & celui de l'hombre; je me bornerai donc à quelque jeu de règle, parceque ce jeu est si varié & si piquant, sur tout lorsqu'on joue de malheur, qu'il n'y a point de jeu, quelque beau qui puisse être, excepté 6 *matadors*, qui ne se puisse perdre, il n'y a que l'avantage d'être premier à jouer, comme.

* Acteur ou joueur synonymes.

B. Plays a small trump, the partner plays *basto*, the player, who does not know his partner; plays manille, which *A.* takes with spadille. *A.* plays spade, *B.* makes his king upon it, *B.* then plays diamonds, which *A.* trumps, then waits for *punto* and the queen of trumps, which insure him two other tricks, consequently the player loses a forced game. When the adversaries have a good game and the advantage of first hands, it is the judgement to play trumps, that the player and his partner who are unacquainted with each other may draw out their matadores. These are finesses very little known at Quadrille, as played the English way.

Such are the ways of playing hands for and against. One might point out upon paper *sure hands* for asking leave; but as chance so greatly interferes in the playing of the hands of the rest of the party, it is fifty to one that not one of all the hands Mr. Hoyle lays down, will ever win, if the player conducts himself by the manner of playing prefixed by his adversaries and his partner. I shall therefore confine myself to some fixed hands, as this game is so various, and indeed provoking, when attended with ill-luck, that there is not one hand, however promising, (except fix matadores) that may not be lost: there

comme le fixe toujours Mr. Hoyles, mais vous pouvez avoir beau jeu & vous trouver * en *cheville* ; ainsi presque tous les jeux se jouent au hafard sur tout au roi appelé.

Jeu de règle en noir.

I. Spadille, manille & deux petits piques; roi 3. de carreau, dame seconde de coeur & un petit trèfle ; appelez le roi de trèfle.

II. Manille, roi, dame, valet & un petit trèfle ; dame seconde de coeur, & trois petits carreaux. Apellez le roi de coeur.

III. Bafte, manille, valet & deux petits trèfles ; roi de pique & un petit, dame & un petit coeur & un bas carreau ; appelez le roi de carreau.

IV. Bafte, roi, dame & deux petits trèfles ; roi & un petit coeur, dame & valet de pique, dame & un petit carreau. Appelez le roi de carreau.

V. Trois matadors en pique ; dame, valet de coeur, roi & deux petits en carreau, dame & un petit trèfle. Appelez le roi de coeur.

* En cheville c'est être second ou 3ème a jouer ou entré-mêlé.

VI. Trois

there is no other certain advantage than being the first player, as Mr. Hoyle lays down for an invariable rule ; yet the second or third player (who is said to be in *cheville*) may have a fine hand : so that there is always a great deal left for chance to perform, particularly when the *king* is called.

Fixed hands in Black.

I. Spadille, manille, and two small spades, the king and three of diamonds, the queen and deuce of hearts, and a small club. Call the king of clubs.

II. Manille, the king, the queen, knave, and a small club ; the queen and deuce of hearts, and three small diamonds. Call the king of hearts.

III. Basto, manille, the knaves and two small spades, the king of clubs and a small one, the queen and a small heart, and a small diamond. Call the king of diamonds.

IV. Basto, the king, queen, and two small clubs ; the king and a small heart ; the queen and knave of spades ; the queen and a small diamond. Call the king of diamonds.

V. Three matadores in spades ; the queen, and knave of hearts ; the king and two small diamonds ; the queen and two small clubs. Call the king of hearts.

VI.

VI. Trois matadors, & un petit en tréfle; roi & cinq petits carreaux, un petit pique. Appelez le roi de pique.

Observez I. Qu'on ne peut donner aucun plan des jeux qu'on joue par *spadille forcé*.

II. Que lorsque celui qui est le premier en main doit passer, s'il a *spadille* ou *basle* troisième dans chaque couleur, avec deux ou trois rois, il a tout espoir de faire la *vole* s'il est appelé & de faire faire la bête s'il ne l'est pas.

Jeux de sans prendre, en couleur rouge.

I. Trois matadors sixièmes par le 6 le 5 & 4 de coeur; roi de carreau, roi de pique & un petit, avec un bas tréfle.

Il y a dix contre un, à pariér pour ce jeu; cependant premier à jouer, il n'y a que 6 triomphes dans la même main qui puissent le faire perdre, mais en *cheville* il se perd fort souvent ce que je prouve.

A. Jouera le premier, le joueur le second, B. le troisième, avec ponte seul dans sa main & coupant le second tréfle, C. le quatrième, avec le roi cinquième de triomphe, & coupant le pique ou sans renonce, ils sont toujours perdre.

A. Joué.

VI. Three matadores and a small one in clubs; the king and five small diamonds; a small spade. Call the king of spades.

Observe, I. That there can be no fixed rules for playing *forced spadille*.

II. Observe, When the first player should pass. If he has got *spadille* or *basto*, the third in each suit, with two or three kings, he has got all possible reason to expect making the vole if he is called, and to *basto* his adversaries if he is not.

A hand of *sans prendre*, in red suits.

Three *matadores fixiemes*, with the 6, 5 and 4 of hearts; the king of diamonds; the king of spades with a small one, and a small club.

It is ten to one in favour of this hand: as first player there is nothing but six trumps in the adverse hand can win it, yet as second or third play, is frequently lost, which I shall prove.

A. Plays first, the player next, B. the third with *punto fingle* in his hand, trumps the second club, C. the fourth with the king and five of trumps, trumping spades, or without renouncing, they will always win it.

A. Plays

A. Jouë le roi de tréfle qui passe, il en rend la dame, le joueur doit la couper d'un petit par préférence à se defausser d'une des petites cartes qui accompagnent ses rois, car *C.* jouëroit une fausse aussi, ainsi s'il coupe d'un petit, il est sur coupé du ponté par *B.* s'il coupe d'un matador, *C.* fera trois levés forcés sur lui par conséquent il perd forcément ; si il gane le second tréfle, *C.* se defausse, *A.* lui en jouë un troisiéme, il gane encore & *C.* se defausse, aussi bien que *B.* qui n'avoit que deux piques, lors *A.* jouë pique, si le joueur le coupe d'un petit. *B.* le sur coupe avec son ponté, s'il coupe avec son matador, *C.* fait 3 levés forcés sur lui, ainsi il ne peut éviter de perdre.

II. Spadille, manille, valet trois & cinq en carreau ; roi, fix & quatre de tréfle, roi & deux de coeur & renoncé à pique.

Ce jeu est très scabreux en *cheville*, il n'est pas bien sur en premier à jouer, cependant si *basté* troisiéme, est dans une main & le roi troisiéme dans l'autre, il est gagné forcé, par cette seule façon de jouer, pour vu toute fois qu'aucun des adverses n'ayent de renonces.

A. Plays the king of clubs, which passes, and returns the queen; the player must trump with a small one, to finesse one of the small cards which accompanies the king, for *C.* will finesse also; if he trumps with a small one, he is over-trumped with *punto* by *B.* if he trumps with a matadore, *C.* will make three forced tricks upon him, consequently he loses a forced hand: if he finessees the deuce of clubs, *C.* finessees, *A.* plays a third and makes it, and *C.* trumps as well as *B.* who had only two spades: then *A.* plays spades; if the player takes it with a small one, *B.* over-trumps him with *punto*; if he trumps it with his matadore, *C.* makes three forced tricks upon him, so that he cannot avoid losing.

II. Spadille, manille, the knave, three and five of diamonds; the king, six and four of clubs, the king and deuce of hearts, and renounces spades.

This hand is not much to be relied on in *cheville*, and is not reckoned a sure one for the first player; yet if *basto* is the third in one hand, and the king third in the other, it is forced and won by that manner of playing only, provided that neither of the adversaries renounces.

The

Le joueur fait à tout d'un petit, si on rend à tout comme c'est le jeu des adverses, il prend de *manille* & joue ensuite *spadille*, par là son jeu est sur, si on lui joue dans un de ses rois ou dans sa renonce comme on est forcé de le faire, il prend de son roi ou coupe, lors il joue ses deux *matadors* & gagne forcément.

III. Ponte, roi, dame, valet deux & trois de coeur; roi & dame de pique, roi de trèfle & roi de carreau, premier a jouer, jouez triomphe.

En couleur noire.

I. Trois *matadors* le 3 le 4 & le 5 de pique; roi & dame de trèfle, & roi de coeur & la dame de carreau.

II. *Spadille*, *manille*, roi, dame & sept de trèfle; roi & 6 dé pique, roi de coeur, damé & valet de carreau.

III. *Manille*, roi, dame, valet sept, & fix de de pique; roi & dame de coeur, roi & valet de trèfle.

IV. Trois *matadors* & le 6 trèfle; roi & dame de coeur; roi & valet de pique, dame & valet de carreau.

V. *Manille*, basse, roi, fix, quatre, trois de pique; roi de carreau, dame & valet de coeur, roi de trèfle.

VI. Roi,

The player makes a small trump; if trumps are returned, which is the adversary's play, he takes them with manille, and then plays spadille; this is a sure game; if they play to either of his kings, or to his renounce, which they are forced to do, he takes with his king, or trumps; then he plays his two matadores and wins a forced game.

Punto, the king, queen, knave, deuce, and 3 of hearts; the king and queen of spades; the king of clubs, and king of diamonds: the first player plays trumps.

In black suits.

I. Three matadores, the 3, the 4 and 5 of spades, the king and queen of clubs, the king of hearts, and the queen of diamonds.

II. Spadille, manille, the king, the queen, and 7 of clubs; the king and 6 of spades, the king of hearts, the queen and knave of diamonds.

III. Manille, the king, queen, and knave, the seven and six of spades; the king and queen of hearts; the king and knave of clubs.

IV. Three matadores and the six of clubs; the king and queen of hearts; the king and knave of spades; the queen and knave of diamonds.

V. Manille, basto, the king, 6, 4, and 3 of spades, the king of diamonds, the queen and knave of hearts, the king of clubs.

D

VI. The

VI. Roi, dame, valet, fix, cinq & quatre de tréfle ; roi & dame de pique. Dame & valet de coeur.

Payements du jeu, du *sans prendre* & des voles au quadrille simple.

Observez I. qu'il faut fixer la valeur de la fiche avant commencer la reprise.

II. Qui les payements que je fixe ici, sont ceux qui sont établis dans toutes les accadémies de jeu, mais comme toutes les sociétés qui jouent le quadrille, ne le jouent que pour l'amusement & point pour le profit, ils doivent convenir avant que de commencer une reprise, se ils payent la vole *annoncée* ou non, c'est le coup le plus cher & le plus rare. Cependant comme il ne faut pas se priver du plaisir de voir circuler les fiches des uns aux autres, on fixera la douzaine de fiche a un sol ou un liard, au lieu d'un cheling & de six sols la douzaine.

III. Le jeu est plus beau de payer les matadors en dedans & en dehors, il arrive souvent qu'on joue contre les matadors & qu'on gagne le jeu, dans ce cas, celui qui joue à le plaisir de recevoir le payement des matadors qu'il n'a pas, comme la mortification de les payer lui-même lorsqu'il perd avec ses matadors.

Pay-

The king, queen, knave, six, five and four of clubs, the king and queen of spades; the queen and knave of hearts.

Payments of the game of *sans prendre* and the vole of simple quadrille.

Observe I, that the value of the fishes must be stipulated before the beginning of the party.

II. That the payments which I shall fix here are settled in all the licensed gaming houses (or academies as they are called in French); but as private companies are supposed to play quadrille for their amusement, and not for the profit arising from it, they should agree before they begin whether or no they play the *announced vole*: however, as there should be no obstacle in the circulation of the fishes, I shall fix the dozen of fishes at a penny or a half-penny, instead of a shilling and sixpence the dozen.

III. It renders the game much more agreeable to pay the matadores within and without: it often happens, that the matadores are played against and the game won. In this case the player has the pleasure to receive the payment of the matadores which he has not, and the mortification to pay them himself when he loses with matadores.

Payements dans les tours simples.

J'ai déjà observé dans le commencement de ce chapitre que des six fiches que celui qui donne les cartes, met devant lui, il y en a 4 pour les matadors & deux pour le jeu.

Après que les cartes sont données, chacun examine son jeu, si tous passent, *spadille forcé* est obligé de jouer.

I. Ceux qui jouent en tours simples & gagnent le jeu par roi appelé sans matadors, reçoivent chacun une fiche des adverses, & retirent chacun une, des deux qui sont pour le jeu devant celui qui fait, desorte que le jeu gagné, ils ont deux fiches chacun.

II. Si ceux qui jouent ont les matadors, en tours simples, ils recoivent une fiche de plus de chacun des adverses, ce qui fait trois fiches chacun, pour leur profit.

III. Si le joueur fait la bête seul en tours simples par *remise*, il paye lui seul une fiche de consolation à chacun des adverses qui est ce qu'il auroit retiré s'il avoit gagné ; s'il a les matadors, il leur paye une fiche de plus, ensuite il met deux fiches pour sa bête sur les deux fiches du jeu de celui qui avoit fait & on les pousse au milieu de la table pour que tout le monde s'aper-

çoive

Payments in the single rounds.

I have already observed in the beginning of this chapter, that out of the dealer's six fishes, there are four for matadores and two for the game.

After the cards are dealt, every one examines his cards ; if every one passes, *forced spadille* is obliged to play.

I. Those who play single rounds and win the game by *king called* without matadores, receive each a fish of the adversaries, and draw each one from the two put down for the game, by the dealer, so that when the hand's over, they have two fishes each.

II. If those who play have the matadores, in single rounds, they receive a fish more from each of the adversaries, which makes three fishes each for their profit.

III. If the player singly makes the loo, in single rounds by *remise*, he alone pays a fish of consolation to each of the adversaries, which is what he would have drawn out if he had won ; if he has got the matadores he pays them a fish more, afterwards he puts down two fishes for his *loo*, with the two fishes remaining from the last dealer ; and they are placed in the middle of the table, that every one may see there is a *loo*

çoive qu'il y a une bête sur jeu ; celui qui fait après le coup, met toujours ses six fiches, & les deux du jeu & les quatres du coup précédent se partagent entre ceux qui gagnent le coup suivant.

IV. Si l'homme fait la bête avec le joueur, ils payent chacun leur moitié, c'est-à-dire chacun autant qu'ils auroient retiré s'ils avoient gagné.

V. Si le jeu se perd *codille*, & que le joueur fasse la bête en seul, il payera aux adverses la même consolation qui est spécifiée dans l'article 3 ci-dessus, & si l'homme la fait avec lui, il payeront à moitié fraix comme il est spécifié à l'article 4 ci-dessus ; avec cette différence que les adverses se partageront les deux fiches du jeu, ce qu'on ne peut pas faire par *remise*.

VI. Si on fait 3 ou 4 bêtes l'une sur l'autre, lorsque la première est tirée, c'est la quatrième comme la plus forte qu'on retire le coup suivant, si par événement on en faisoit une cinquième en voulant retirer la quatrième, lorsque la 4^{ème}. seroit retirée, on feroit aller la 5^{ème}. le coup suivant, ensuite on reviendroit sur la 3^{ème}. & après sur la seconde ; les plus fortes bêtes vont toujours les premières.

Paye-

playing for. He who deals afterwards puts down his six fishes, and the two for the game, as well as the four of the former deal, are divided between those who win next time.

IV. If the player and his partner are basted together, they pay half the stakes each, that is to say, as much as each would have drawn if they had won.

V. If the game is lost by *codille* by the player only, he is to pay the adversaries the same consolation as is specified in the preceding third article; and if his partner loses it with him, they share the loss between them, as is specified in the preceding article; with this difference, that the adversaries divide between them the two game fishes, which cannot be done in case of *remise*.

VI. If 3 or 4 loos are made one after the other, when the first is won, the fourth as the largest is played for the next deal. In case of a fifth loo, in playing for the fourth, after the fourth is decided, the fifth is played for next deal. Then they return to the third and second, the highest loos being always played for first.

Payements des *sans prendre* en tour simple.

I. Celui qui joue *sans prendre* & le gagne, s'il a les matadors, recoit 4 fiches pour le jeu & deux fiches pour les matadors, s'il joue sans matadors il ne recoit que 4 fiches.

II. S'il perd *remise*, il paye à chacun 4 fiches & s'il a les matadors il en paye deux de plus ; s'il perd *codille*, il paye également même nombre de fiches jouant avec les matadors ou sans matadors. comme il fait en perdant *remise*.

Observez que sur les tours doubles, vous payez tout double, conformément aux payements simples que je viens d'établir ci-dessus.

Payements des voles en tours simples.

Outre les payements des jeux, on paye de plus la vole quand on la fait, & si celui qui l'entreprend la manque, il la paye aux adverses comme il suit.

1. Par roi appelé, - - 6 fiches.
2. Par *sans prendre*, - 12 fiches.

Sur les tours doubles.

- Par roi appelle, - - - 12 fiches.
Par sans prendre, - - 24 fiches.

Vole

Payments of *sans prendre* upon single rounds.

I. He who plays for *sans prendre* and makes it, if he has got matadores, receives four fishes for the game, and two for the matadores ; if he plays without matadores, he receives only 4 fishes.

II. If he loses *remise*, he pays every one four fishes, and if he has got the matadores he pays two more each. If he loses *codille*, he pays the same number of fishes playing either with or without matadores, as if he had lost *remise*.

Observe, that upon double rounds every thing is paid double, agreeable to the single payments above stipulated.

Payment of voles upon single rounds.

Besides the payment of the game, the voles are likewise paid when they are made, and he who plays for the vole and misses making of it, pays the adversaries as follows,

- | | | |
|-----------------------------|-----|------------|
| I. For king called | - - | 6 fishes, |
| II. For <i>sans prendre</i> | - - | 12 fishes. |

Upon double hands.

- | | | |
|-------------------------|-----|------------|
| For king called | - - | 12 fishes, |
| For <i>sans prendre</i> | - - | 24 fishes. |

An-

signif. du jeu Vole annoncée. *signif. du jeu*

Cette vole ne peut s'annoncer a ce jeu ci, que par *sans prendre*, ainsi elle se paye.

Sur les tours simples, 25 fiches.

Sur les tours doubles, 50 fiches.

Observez que le privilège de la vole par *sans prendre* sans être annoncée, est de retirer la moitié des bêtes qui sont sur le jeu, comme ce partage pourroit mettre de la confusion s'il y avoit 3 bêtes, voici comme on les retire; on retire par la vole, la 1^{ère}. bête qui étoit sur le jeu, celui qui retire la seconde lui en donne la moitié aussi bien que celui que retire la troisième, & si celui qui joue pour retier la 3^{ème}. en faisoit une 4^{ème}. il n'auroit aucun droit a cette 4^{ème}. parce qu'elle n'étoit pas sur le jeu lorsqu'il a fait sa vole. Mais la vole annoncée retire toutes les bêtes qui sont sur le jeu.

Payements des bêtes en tours simples sur
remise.

La 1 ^{ère} . est de	- - -	2 fiches.
La 2 ^{de} . de	- - -	6
La 3 ^{ème} . de	- - -	18
La 4 ^{ème} . de	- - -	36
La 5 ^{ème} . de	- - -	38

Par

Announced vole.

This vole cannot be announced at this game without *sans prendre*, so that it pays

Upon single rounds, 25 fishes,

Upon double rounds, 50 fishes.

Observe that the privilege of a vole by *sans prendre*, without being announced, is to draw half of the loos which are in the pool. As this division might make some confusion in case of 3 loos, they should be distributed as follows. The person who makes the vole draws his loo which was in the pool, he who makes the second pays him half, as well as he who makes the third; and if he who plays for the 3d. makes a 4th, he has no right to this last, as it was not done when he made the vole. But the announced vole draws all the loos in the pool.

Payment of the loos upon a single round
for *remise*.

The 1st consists - - of 2 fishes.

The 2d - - - - of 6

The 3d - - - - of 18

The 4th - - - - of 36

And the 5th - - - - of 38.

By

Par ce tarif la 2^{de}. tiérce deux fois la 1^{ère}. la 3^{ème}. deux fois la 2^{de}. la 4^{ème}. double la 3^{ème}.

La 5^{ème}. ne peut augmenter que du jeu qui est deux fiches, par consequent elle est de 38, si on en fait davantage, on ne doit les augmenter que de deux fiches, sans ces bornes, elle multiplieroient a l'infini.

Lorsqu'on les fait sur les tours doubles,

La 1^{ère}. est de - - - 4 fiches.

La 2^{de}. de - - - 12

La 3^{ème}. de - - - 36

La 4^{ème}. de - - - 72

La 5^{ème}. de - - - 76

La 5^{ème}. augmente de 4 parceque le jeu aux tours doubles est de 4 fiches; si on en faisoit davantage, chaque bête après la 4^{ème}. n'augmanteroit que du jeu.

Payement des bêtes en tours simples sur *codille.*

Si celui qui joue fait la bête par codille.

La 1^{ère}. est de - - - 2 fiches.

La 2^{de}. de - - - 4

La 3^{ème}. de - - - 8

La 4^{ème}. de - - - 16

La 5^{ème}. de - - - 18

By this regulation the 2d is double the first, the 3d double the second, the 4th double the third.

The 5th should be increased only by the game, which is only 2 fishes, so that it consists only of 38; and in case of more loos this augmentation should only be made, otherwise, they might be encreased beyond any bounds.

The loos upon double rounds are as follow.

The 1st consists - - of 4 fishes,

The 2d - - - - of 12,

The 3d - - - - of 36,

The 4th - - - - of 72,

The 5th - - - - of 76.

The fifth is increased by 4 fishes, because a loo upon a double hand is four fishes at starting. In case of more loos, every one after is augmented with 4 fishes.

Payment of the loos upon single rounds
at codille.

If the player gets the loo by codille.

The 1st is - - - 2 fishes,

The 2d - - - 4,

The 3d - - - 8,

The 4th - - - 16,

The 5th - - - 18.

The

La différence des bêtes *par codille* de celles de *remise* sont, qu'au lieu de tiércer deux fois, elles ne font que doubler & sont toujours fixées jusqu'à la 4^{ème}. pour l'augmentation.

Observez que s'il y avoit, par exemple, 3 bêtes sur le jeu & que les tours doubles commençassent, si celui qui joue sur ce tour double, venoit à faire la bête, il la feroit de 18 & 4 du jeu qui font 22 si on continuoit à en faire trois autres de suite on les compteroit sur celle de 22 de cette manière.

La 1 ^{ère} . de	- - - -	22 fiches.
La 2 ^{de} . de	- - - -	66
La 3 ^{ème} . de	- - - -	132
La 4 ^{ème} . de	- - - -	264
La 5 ^{ème} . de	- - - -	270

S'il perdoit *remise* on les compteroit ainsi, mais si on perdoit *codille* on compteroit de cette façon, sçavoir.

La 1 ^{ère} . de	- - -	22 fiches.
La 2 ^{de} . de	- - -	44
La 3 ^{ème} . de	- - -	88
La 4 ^{ème} . de	- - -	176
La 5 ^{ème} . de	- - -	180

The difference between loos by *codille* and *remise*, is that instead of being twice trebled they are only doubled, and are not augmented in this manner beyond the fourth time.

Observation. Suppose 3 loos in the pool when the double rounds begin, the player at this rounds making the loos, he increases it by 18, which, with 4 in the pool, make 22, so that in case of three successive loos they must be reckoned from 22, in this manner,

The 1st	- - -	22 fishes,
The 2d	- - -	66,
The 3d	- - -	132,
The 4th	- - -	264,
The 5th	- - -	270.

If the player loses *remise*, they must be reckoned as above; but if he loses *codille*, the following manner takes place.

The 1st	- - - -	22 fishes,
The 2d	- - - -	44,
The 3d	- - - -	88,
The 4th	- - - -	176,
The 5th	- - - -	180.

C H A P. VI.

Quadrille avec favorite, mediateur & sans prendre.

I. **A** Près que les places sont tirées, un des acteurs prend un jeu de carte, le mêle, le donne à couper à un autre des acteurs, donnant toujours la préférence à une dame sur un cavalier, celui ou celle qui a coupé, tourne la carte de dessous sa coupe & cette couleur est la favorite.

II. On ne joue point de roi appelé a ce jeu ci, on ne joue que *mediateur & sans prendre*, si personne ne peut jouer, on passe ; ceux qui ont *spadille & basse* les prennent & on laisse *manille* avec le deux fiches du jeu, personne ne pouvant les réclamer, tout autant qu'on ne joue pas sur le coup ; & cette *manille* sert pour marquer les passes qui s'accumulent souvent jusques à 5 ou 6.

III. Celui qui joue & gagne le jeu, retire toutes les fiches des passes & celui qui a la *manille* en restire autant qu'il y a eu de passes.

IV. La reprise de ce quadrille est de 12 tours, sçavoir 10 simples & deux doubles.

V. Si

C H A P. VI.

Quadrille with favourite, *mediator* and
sans prendre.

I. **A**FTER the places are drawn, one player takes a pack of cards, shuffles them, gives them to be cut to another player, giving the preference always to a lady before a gentleman; the person who cuts turns up the bottom card, which determines the favourite.

II. King called is not played at this game, but only *mediator* and *sans prendre*. If no body can play it is a pass. Those who have *spadille* and *basto* take up accordingly; but manille and two fishes are left for the game, no one having a right to it, nor can it be played for, it serving to mark the passes, which sometimes amount to 5 or 6.

III. The player who wins the game draws all the pass-fishes, and he who has got manille, draws as many fishes as there were passes.

IV. The party at this kind of quadrille consists of 12 rounds, namely, 10 single and 12 double.

E

V. If

V. Si celui qui est premier en carte a jeu à *mediateur*, il le demande purement & simplement sans nommer sa couleur, si un autre le demande en *favorite*, & que le premier ne puisse le jouer qu'en simple couleur ; s'il ne peut jouer *sans prendre*, il est obligé de se désister.

VI. Celui qui est le premier en carte doit toujours demander *mediateur* simplement lorsqu'il a jeu pour cela, sans nommer sa couleur jusqu'à ce qu'il lui soit accordé ou refusé, parceque souvent il arrive que ce premier en carte a le *mediateur* en *favorite*, & que celui qui le demande l'ait aussi, lors, le premier en carte peut mieux décider de son jeu ; s'il croit son jeu imperdable, il le joue lui même ; s'il le croit équivoque, il le cede sans rien dire, par l'assurance qu'il a, de mettre son adverse à la bête.

VI. Celui qui a *mediateur* en couleur simple, est forcé de ceder à celui, qui l'a en *favorite*, & celui-ci ne peut être forcé que par le *sans prendre* & le *sans prendre* ne peut-être forcé que par celui qui demande la vole par *sans prendre*.

VIII. Une vole ne force que de *mediateur* à *mediateur* & de *sans prendre* à *sans prendre* ; celui qui joue *mediateur* ne peut pas le demander pour la vole, si un autre demande *sans prendre* & il est obligé de céder.

V. If the eldest hand has mediator in his own hand, he calls it in general without naming the suit: if another calls it as favourite, and the first can play it only in a single suit, if he cannot play *sans prendre* he must desist.

VI. The eldest hand should always call a mediator singly when he has a hand for it, without naming the suit, till such time as it is granted or refused; because it frequently happens, that the first in cards has the favourite mediator, and that he who asks leave has it also; in this case the first in cards can better determine upon his game: if he thinks his hand is not to be lost, he plays it himself; if he judges it equivocal, he gives it up without saying any thing, being assured he can baffle his adversary.

VII. He who has got mediator in a single suit, is obliged to yield to him who has got the favourite-mediator, who cannot be forced by any but he who has *sans prendre*, and *sans prendre* cannot be forced by any except they play for the vole by *sans prendre*.

VIII. A vole forces only from mediator to mediator, and from *sans prendre* to *sans prendre*. He who plays mediator cannot call it for the vole, if another calls *sans prendre*, and he is obliged to yield.

Jeux de mediateur en couleur noire.

I. Trois matadors & le 7; roi & valet de pique; dame & ponte de carreau & 2 petits coeurs.

Donnez un petit coeur & demandez en le roi.

II. Spadille, basse, dame, 7 & 6; dame & valet de coeur, roi de pique, valet & 6 de carreau.

Donnez le 6 de carreau & demandez en roi.

III. Basse, roi, dame, 6, 5 & 4; dame & ponte de coeur, roi de carreau & un petit tréfle.

Donnez le petit tréfle & demandez le roi de coeur.

IV. Manille, roi, valet, 7, 6 & 5; roi & valet de coeur; dame & 2 de carreau.

Donnez le 2 de carreau & demandez en le roi.

V. Roi, dame, valet, 7, 6 & 5; roi de tréfle, dame & valet de carreau, & un petit coeur.

Donnez le petit coeur & demandez en le roi.

VI. Spadille, dame, 7, 6, 5, 4 & trois; roi & 2 de coeur, & un bas tréfle.

Donnez le bas tréfle & demandez en le roi.

Jeux

Hands of mediator in black suits.

I. Three matadores, with the seven, king and knave of spades, the queen and punto in diamonds, and two small hearts.

Give a small heart and call the king.

II. Spadille, basto, the queen, 7 and 6. The queen and knave of hearts, the king of spades, the knave and 6 of diamonds.

Give the 6 of diamonds and call the king.

III. Basto, king, queen, 6, 5, and 4, the queen and punto in hearts, the king of diamonds and a small club.

Give the small club and call the king of hearts.

IV. Manille, king, knave, 7 and 5, the king and knave of hearts; the queen and deuce of diamonds.

Give the deuce of diamonds and call the king.

V. The king, queen, knave, 7, 6, and 5, the king of clubs, the queen and knave of diamonds, and a small heart.

Give a small heart and call the king.

VI. Spadille, queen, 7, 6, 5, 4 and 3, the king and deuce of hearts, and a small club.

Give the small club and call the king.

Jeux en Rouge.

I. Baste, manille, roi, dame, 2 & 3 ; roi & valet pique, dame seconde de tréfle & un petit coeur.

Donnez le petit coeur & demandez en le roi, ou celui de tréfle.

II. Spadille, manille, roi, valet, & 3 ; dame de coeur, roi & valet de pique, dame & valet de tréfle.

Donnez le valet de pique & demandez le roi de coeur.

III. Trois matadors, 2 & 5 ; dame, 7 & 3 de pique, roi & de tréfle & un bas coeur.

Donnez le bas coeur & demandez en le roi, ou celui de pique.

IV. Baste, ponte, roi, 2 & 3 ; roi & dame de pique, dame & valet de coeur & un bas tréfle.

Donnez le bas tréfle & demandez le roi de tréfle ou celui de coeur.

V. Spadille, ponte, roi, 6, 5 4 ; roi de coeur, dame & 3 de tréfles & un bas pique.

Donnez le bas pique & demandez le roi de tréfles.

VI. Manille, baste, ponte, 3 & 4 ; roi & 3 de pique, dame & valet de tréfles & un bas coeur.

Donnez le bas coeur, demandez en le roi, ou celui de tréfles.

Paye.

Hands in red suits.

I. Basto, manille, king, queen, deuce and 3; king and knave of spades, queen and deuce of clubs, and a small heart.

Give the small heart and call the king of hearts, or that of clubs.

II. Spadille, manille, the king, knave and 3; the queen of hearts, king and knave of spades, the queen and knave of clubs.

Give the knave of spades, and call the king of hearts.

III. Three matadores, the deuce and 5; the queen, 7 and 3 of spades, the king of clubs, and a small heart.

Give the small heart, and call the king of hearts, or that of spades.

IV. Basto, punto, king, deuce and 3; the king and queen of spades, the queen and knave of hearts, and a small club.

Give the small club, and call the king of clubs, or that of hearts.

V. Spadille, punto, king, 6, 5, and 4; the king of hearts, queen and 3 of clubs, and a small spade.

Give the small spade and call the king of clubs.

VI. Manille, basto, punto, 4 and 3; king and 3 of spades, queen and knave of clubs, and a small heart.

Give the small heart and call the king of the same suit, or that of clubs.

Pay-

Payements des *mediateurs* en favorite, &
en couleur simple.

I. Le mediateur en couleur simple se paye 3 fiches sans matadors & avec matadors 4.

II. Le mediateur en favorite se paye 6 fiches sans matadors, & avec matadors 8 fiches.

III. Sur les tours doubles, vous payez les uns & les autres doubles ; c'est-à-dire les premiers, 6 ou 8 fiches & les seconds 12 ou 16.

Observez que lorsque vous demandez le roi pour le mediateur, vous donnez à celui qui vous le fournit 1 fiche en couleur simple & 2 en favorite, sur les tours simples & aux tours doubles, 2 & 4 en favorite.

Payements des *sans prendre*.

I. Le *sans prendre* en couleur simple se paye 6 fiches sans matadors & avec matadors 8.

II. Le *sans prendre* en favorite se paye 12 fiches sans matadors & avec matadors 16.

III. Sur les tours doubles, les uns & les autres se payent doubles, c'est-à-dire les premiers 12 ou 16 & les seconds, 24 ou 32.

Paye-

**Payments of *favourite-mediators*, and
mediators in single suits.**

I. The mediator in a single suit receives 3 fishes without matadores, and with matadores 4.

II. The *favourite-mediator* receives 6 fishes without matadores, and with matadores 8.

III. At double rounds all are paid double, that is to say, for the first 6 and 8 fishes, and for the last 12 and 16.

Observe when a king is called from the mediator, he who produces it in a single suit receives 1 fish, and 2 as a favourite, in single rounds, and in double rounds 2 and 4.

Payments of *sans prendre*.

I. Sans prendre in a single suit receives 6 fishes without matadores, and 8 with matadores.

II. Sans prendre with a favourite receives 12 fishes without matadores, and 16 with.

III. In double rounds they are all of double value, that is to say, 12 and 16 for the first, and 24 and 32 for the last.

Pay-

Payements des Voies.

I. Par mediateur en simple couleur on paye 10 fiches, & en favorite 20.

I. Par mediateur en simple couleur sur les tours doubles on paye 20 fiches, & en favorite 40.

III. Par fans prendre en simple couleur on paye 20 fiches, & en favorite 40.

IV. Par fans prendre en simple couleur sur les tours doubles on paye 40 fiches, & en favorite 80.

Payements des Bêtes.

Les bêtes à ce Quadrille comme au simple, vont sur le même tarif que j'ai donné à la suite du chapitre V. c'est une règle générale pour les 4 différentes sortes de Quadrilles, je répéterai seulement que celui qui fait la bête par *remise* ou *codille* paye pour consolation à chacun des adverses autant qu'il auroit reçu d'eux s'il avoit gagné.

Payments of the voles.

I. Mediator in a single suit receives 10 fishes, and *favourite-mediator* 20.

II. *Mediator* in a single suit as a double round receives 20 fishes, and *favourite-mediator* 40.

III. Sans prendre in a single suit receives 20 fishes, and with a favourite 40.

IV. Sans prendre in a single suit at a double round receives 40 fishes, and with a favourite 80.

Payments of the loos.

The loos at this quadrille, as at single quadrille; are upon the same conditions as stipulated at the end of Chap. V. which is a general rule for the four different sorts of quadrille; it is only necessary to add, he who is basted by remise or codille, pays in quality of consolation to each of the adversaries the same number of fishes he would have won, had he made the loo.

CHAP.

C H A P. VII.

Quadrille avec tous les Honneurs & les *Concours*.

I. **A**près que les places sont tirées, un des acteurs prend d'un jeu 4 cartes de différente sorte, les mêle & les mets sur table ; lors celui que le sort a décidé devoir commencer la reprise, tourne une de ces 4 cartes & la 1^{ère}. carte est la simple couleur, lors celui qui suit en main tourne une autre carte & sa couleur est la 1^{ère}. favorite, ainsi des deux autres, de façon quil y a 3 favorite, & la 3^{ème}. l'emporte sur les autres.

II. On ne joue à ce Quadrille ci que *mediateur* & *sans prendre* & pour les passies, vous vous conformerez en tout au 1^{er}. article du chap. vi. ci-dessus & au second.

III. La reprise de ce Quadrille n'est composée que de 12 tours, sçavoir 10 simples & deux doubles.

IV. Celui qui est premier en carte demandera *mediateur* uniquement sans nommer sa couleur par les raisons que j'ai alleguées dans l'article 6. du chap. vi. mais celui qui demande
après

C H A P. VII.

Quadrille with all the honours and *con-*
cours.

I. **A**FTER the places are drawn, one of the players takes four cards of different suits from the pack, shuffles them, and puts them upon the table, when the player who is to begin the party, turns up one of these 4 cards, and that suit is the single suit; then the next player turns another card, and that suit is the first favourite, and so on of the rest, which create three favourites, the last of which is the highest.

II. At this quadrille *mediator* and *sans prendre* only are played, and to pass them you must conform in every respect to the 1st and 2d articles of the VIth Chapter above.

III. The party at this quadrille consists only of 12 rounds, namely, 10 single and 2 double.

IV. The eldest hand calls mediator only without naming the suit, for the reasons given in the 6th art. of the 6th chap. but he who calls afterwards should name what favourite he intends playing in; if those before or after have
 good

après lui, doit nommer en quelle favorite il le pretend jouer ; si ceux qui sont après lui ou avant, avoient beau jeu en sa couleur, ils le laissent jouer, pour avoir le plaisir de le mettre à la bête ; on agit de même pour les *sans prendre*, par ce moyen le second qui demande, est dans la circonstance la plus critique de ce jeu.

V. Le *mediateur* & le *sans prendre* se forcent par la superiorité des favorites.

VI. On appelle *concours*, les deux as noir, *spadille* & *baste*, celui qui les a dans sa main, qu'il joue ou qu'il passe, il les retire de devant celui qui fait, si on passe, chacun des adverses est obligé de lui payer 2 fiches pour son *concours*, comme si on jouoit, c'est une augmentation aux payements ordinaires qui n'est point susceptible aux tours doubles ni aux *sans prendre*, ils ne sont jamais payés que 2 fiches.

VII. Les bêtes se payent & augmentent à ce Quadrille ci, comme aux autres, voyez en le tarif du 3^{ème}. chapitre.

Payements des mediateurs en tours simple.

1 ^{ere} . favorite,	6	-	8	matadors.
2 ^{de} . - - -	12	-	16	
3 ^{eme} . - - -	24	-	32	
4 ^{eme} . - - -	48	-	64	

En

good hands in his suit, they let him play in order to baste him: the same is to be observed with respect to *sans prendre*; by this means the second who asks leave, is in the most critical situation at this game.

V. *Mediator* and *sans prendre* are forced by the superiority of the favourites.

VI. The two black aces (*spadille* and *basto*) are called *concours*: he who has them in his hand, whether he plays or passes, draws them from before the dealer. If he passes, and each of the adversaries are obliged to pay him 2 fishes for his *concours*, as if he played, this is an augmentation to the usual payments, but cannot take place at double rounds or *sans prendre*, the payments being never more than 2 fishes.

VII. Loos are paid and increased at this quadrille as at the others. See the regulations, chap. V.

Payments for mediators in single rounds.

1st favourite,	6	-	-	8	matadores,
2d	-	-	12	-	16
3d	-	-	24	-	32
4th	-	-	48	-	64.

Double

En tour doubles.

1 ^{ere.} favorite,	12	-	16	matadors.
2 ^{de.}	-	-	24	- 32
3 ^{eme.}	-	-	48	- 64
4 ^{eme.}	-	-	96	- 128

Payements des Voles en tour simples.

1 ^{ere.} favorite,	-	-	-	10	fiches.
2 ^{de.}	-	-	-	-	20
3 ^{eme.}	-	-	-	-	40
4 ^{eme.}	-	-	-	-	80

En tours doubles.

1 ^{ere.} favorite,	-	-	-	20	fiches.
2 ^{de.}	-	-	-	-	40
3 ^{eme.}	-	-	-	-	80
4 ^{eme.}	-	-	-	-	160
Vole annoncée,	-	-	-	300	

Double rounds.

1st favourite	12	-	-	16 matadores,
2d	-	-	24	- - 32
3d	-	-	48	- - 64
4th	-	-	96	- - 128.

Payment of the voles in single rounds:

1st favourite,	-	-	-	10 fishes,
2d	-	-	-	20
3d	-	-	-	40
4th	-	-	-	80.

Double rounds.

1st favourite,	-	-	-	20 fishes,
2d	-	-	-	40
3d	-	-	-	80
4th	-	-	-	160
Announced vole,	-	-	-	300.

C H A P. VIII.

Quadrille a l'Enchaîne.

LORSQUE les joueurs ont tiré leur places & décidé de celui qui commence la reprise, on donne les cartes ; on ne demande, ni permission, ni *mediateur* ni *sans prendre*, il n'y a même pas de favorite, mais on procède de cette manière.

I. Le premier en carte, s'il ne peut pas faire 4 levés, est obligé de passer, & si tous les acteurs sont dans la même impossibilité, il faut passer tous ; parceque chaque acteur joue tout seul sans l'aide de personne, ni d'aucun roi, que le jeu qu'il a dans sa main, c'est pourquoi il faut connoître parfaitement la force de ce jeu pour le jouer ; & on ne doit demander à jouer qu'on ne soit sur de 4 levés, sans cette certitude il faut passer.

II. Celui qui demande a jouer simplement, doit jouer pour 4 levés & ne doit nommer sa couleur qu'après que les autres ont passés.

III. Si le premier dit-je demande a jouer, le suivant peut dire & moi pour 5 levés, l'autre peut dire

C H A P. VIII.

Quadrille by *auction*.

WHEN the players have drawn for their places, and decided who is to begin the party, the cards are dealt: no leave is asked, nor is *mediator* or *sans prendre* called: there is no favourite at this quadrille, but the players proceed as follow.

I. The eldest hand, if he cannot make four tricks, is obliged to pass, and if the rest find themselves equally deficient, they must all pass, because every one plays upon his own bottom, without the assistance of a partner, or of asking, but only with the cards in his hand: therefore it is necessary that the full force of this game should be known to play it; and one should not ask to play, without being sure of making 4 tricks, otherwise it is necessary to pass.

II. He who asks leave only to play, should play for four tricks, and should not name his suit till such time as the others have passed.

III. If the eldest in hand says, "I ask leave to play," the second may say, "and I also for 5 tricks;" the next may say; "and I for six tricks;"

peut dire & moi pour 6 levés & quelquefois le troisiéme & moi pour 7 levés, observant toujours de ne jamais nommer la couleur qu'on ne vous ait adjugé le jeu par la superiorité de votre enchaîne.

IV. La voye la plus sùre de jouer ce jeu, c'est de ne demander le premier, que lorsque vous pouvez faire 5 levés, si un autre vous force vous pouvez garder le jeu ; par ce moïen l'autre se pique & rencherit sur vous, & se met dans le cas de faire la bête.

V. Comme ces reprises se passent presque toutes en passes, on joue 12 tours simples & 4 doubles, & on met toujours en faisant 6 fiches comme aux autres manières expliquées ci-dessus.

VI. Ce seroit vouloir multiplier á l'infini que de donner des plans de jeu pour jouer cette maniere de Quadrille, qui posséde bien le *mediateur* peut le jouer, il me suffit de représenter que cette façon de Quadrille n'est pas faite pour les novices ; qui aura un beau *mediateur* peut sans rien hasarder demander pour 4 levés parceque forcé, il pourra le garder pour 5 & qui aura un beau sans prendre, pourra demander pour 5 levés parceque, forcé, il pourra le garder pour 6.

Paye-

and in some cases the 4th may say, "and I for 7 tricks," taking care always to avoid naming the suit till such time as the hand is yielded to you by the superiority of your *auktion*.

IV. The most certain method of playing this game, is not to ask as first player, but when you can make 5 tricks; if you are forced by another, you may keep up your hand; by this means the other is excited to encrease upon you, and thereby risks being baffled.

V. As most of these games are passed, they consist of 12 single rounds and 4 double ones, and six fishes are always put down, as upon the other occasions explained above.

VI. It would be an endless work to attempt laying down rules for playing this sort of quadrille in all its forms; it is sufficient only to say, that he who can play well at quadrille with *mediator*, may easily play this: and it should be observed, that this kind of quadrille ought not to be attempted by novices. He who has got a fine *mediator* may ask leave for 4 tricks, without risking any thing; being forced he may keep it for 5 tricks; and having a good *sans prendre* he may ask leave for 5 tricks, because being forced he may keep it for six.

Payement en tours simples.

Celui qui jouera pour avec matadors,

4 levés recevra -	5	fiches.	7	fiches.
5 do. - - -	6	- - -	8	- - -
6 do. - - -	7	- - -	9	- - -
7 do. - - -	8	- - -	10	- - -
8 do. - - -	9	- - -	11	- - -
9 do. - - -	10	- - -	12	- - -
10 do. - - -	11	- - -	13	- - -

A l'égard des bêtes, elles sont conformes au tarif du 5^{ème} chapitre.

Payement en tours double s.

Celui qui jouera pour avec matadors,

4 levés recevra -	10	fiches.	14	fiches.
5 do. - - -	12	- - -	16	- - -
6 do. - - -	14	- - -	18	- - -
7 do. - - -	16	- - -	20	- - -
8 do. - - -	18	- - -	22	- - -
9 do. - - -	20	- - -	24	- - -
10 do. - - -	22	- - -	26	- - -

Payement des Voles en tour simples.

de 4 levés á - -	6	- - -	20	fiches.
de 7 do. á - -	10	- - -	40	- - -

Payement des Voles en tours doubles.

Depuis 4 levés jusqu'à 6 -	40	fiches.
Depuis 7 do. - á 10 -	80	- - -
Vole annoncée - - -	200	- - -

Payments in single rounds.

He who plays for with matadores.

4 tricks receive	5 fishes,	7 fishes,
5 do. - - -	6 - -	8
6 do. - - -	7 - -	9
7 do. - - -	8 - -	10
8 do. - - -	9 - -	11
9 do. - - -	10 - -	12
10 do. - - -	11 - -	13.

With regard to the loos, they are agreeable to the regulation in the 5th chapter.

Payments of double rounds.

He who plays for with matadores.

4 tricks receives	10 fishes,	14 fishes,
5 do. - - -	12 - -	16
6 do. - - -	14 - -	18
7 do. - - -	16 - -	20
8 do. - - -	18 - -	22
9 do. - - -	20 - -	24
10 do. - - -	22 - -	26

Payments of voles in single rounds.

From 5 tricks to 6	- - - -	20 fishes,
From 7 to 10	- - - -	40.

Payments of voles in double rounds.

From 4 tricks to 6	- - - -	40
From 7 to 10	- - - -	80
Announced vole	- - - -	200.

C H A P. IX.

Du Tridille.

CE jeu se joue à trois personnes avec chacun dix cartes comme au Quadrille, il se joue aux 4 couleurs & aux trois couleurs, cette dernière façon est la plus en vogue parcequ'elle est plus vive, ordinairement un des acteurs gagne beaucoup, l'autre se soutient dans un honnête milieu entre la perte & le gain & l'autre s'écrase; je vais donner un détail circonstancié de ce jeu.

Tridille aux 4 Couleurs.

Rang, ordre, & valeur des cartes en rouge, lorsqu'elles sont triomphes.

Cœur & Carreau.

Spadille—L'as de pique.

Manille—Le sept de cœur ou de carreau.

Baste—L'as de trèfle.

Le Ponte L'as de cœur ou de carreau.

Le roi,

La dame,

Le valet,

Le deux,

Le trois,

Total 9 cartes.

Rang

C H A P. IX.

Of Tridille.

THIS game is played by three persons, with ten cards each, as at quadrille: it is played as well with the four as three suits; this last method is the most in vogue, because more entertaining. It is common for one of the players to be a considerable winner, another to be no great winner or loser, and the third to be a considerable loser. I shall enter into a particular description of this game.

Tridille with 4 suits.

The ranks, order, and value of the cards in red, when trumps.

Hearts and diamonds.

Spadille, the ace of spades.

Manille, the seven of hearts or diamonds.

Bafo, the ace of clubs.

Punto, the ace of hearts or diamonds.

King.

Queen.

Knave.

Deuce.

Three.

Total 9 cards.

Rank,

Rang, ordre & valeur des couleurs noires lorsqu'elles sont triomphes.

Trèfle & Pique.]

Spadille—L'as de pique.

Manille—Le deux de pique ou de trèfle.

Basse—L'as de trèfle.

Le roi,

La dame,

Le valet,

Le sept,

Le six,

Le cinq,

Total 9 cartes.

Observez que dans ce jeu toutes les couleurs sont égales ; les matadors sont les mêmes qu'à Quadrille, les loix & les règles sont les mêmes : le jeu, les bêtes, les consolations & les voles, se payent également, mais on ne joue que *mediateur* & *sans prendre* & au lieu de 10 & 12 tours on en fait 16, sçavoir 12 simples & 4 doubles, méttant toujours 6 fiches devant soi lorsqu'on fait, pour le même usage que j'ai déjà mentionné dans le Quadrille.

Rank, order, and value of the black suits,
when trumps.

Clubs and spades.

Spadille, the ace of spades.

Manille, the deuce of spades or clubs,

Basto, the ace of clubs.

King.

Queen.

Knave.

Seven.

Six.

Total 9 cards.

Observe, that at this game all the suits are equal, the matadores are the same as at quadrille, the laws and rules are the same; the game, the loos, the consolations and voles are played just the same; but *mediator* and *sans prendre* are played only; and instead of 10 and 12 rounds they consist of 16, namely 12 single and 4 double rounds, 6 fishes being put down by the dealer, which are applied to the same purposes as at quadrille,

Those

Les personnes qui ne jouent que pour, passer le tems, trouveront plus d'amusement à ce jeu qu'au Quadrille simple, parcequ'il n'y a jamais de passe & qu'on peut jouer avec deux ou trois triomphes & des rois, sans être obligé de recourir à *spadille forcé*.

Comme les couleurs sont égales, je ne les différentiera pas dans les différents jeux que je vais établir pour jouer le tridille.

I. Trois matadors & 5 en tréfles ; roi & 7 de carreau, dame 3 & 4 le de coeur.

Donnez le 4 de coeur & demandez en le roi.

II. Spadille, manille, valet, 2 & 3 de coeur : dame & 7 de tréfles, dame & 6 de pique, & 3 de carreau.

Donnez le 3 de carreau & demandez le roi de pique.

III. Baste, ponte, roi, dame & 3 de carreau ; roi, 7 & 6 de tréfle, dame & 7 de piques.

Donnez le 7 de pique & demandez en le roi.

IV. Trois matadors en pique ; roi & valet de coeur, roi, 3 & 7 de carreau, dame & 6 de tréfle.

Donnez le 6 de tréfles & demandez en le roi.

V. Roi, dame, valet, 7, 6 & 5 de tréfles ; roi & valet de coeur, dame & 2 de carreau.

Donnez le 2 de carreau & appelez en le roi.

VI. Ma-

Those who play only for amusement, will find more entertainment than at single quadrille, because here are no passes, and one may play two or three trumps and kings, without being obliged to have recourse to forced spadille.

As the suits are the same, I shall not distinguish them in the different games I am going to lay down at Tridille:

I. Three matadores and 5 clubs, king, 7 of diamonds, queen, 3 and 4 of hearts.

Give the 4 of hearts and call the king.

II. Spadille, manille knave, 2 and 3 of hearts, queen and 7 of clubs, queen and 6 of spades, and 3 of diamonds.

Give the 3 of diamonds, and call the king of spades.

III. Basto, punto, king, queen, and 3 of hearts, king, 7, and 9 of clubs, queen and 7 of spades.

Give the 7 of spades and call the king.

IV. Three matadores in spades, king and knave of hearts, king, 3 and 7 of diamonds, queen and 6 of clubs.

Give the 6 of clubs and call the king.

V. King, queen, knave, 7, 6 and 5 of clubs, king and knave of hearts, queen and 2 of diamonds.

Give the deuce of diamonds and call the king:

VI. Ma-

VI. Manille, basse, roi, 6 & 5 de pique, roi & 7 de carreau, dame & 2 de coeur, & 6 de tréfle.

Donnez le 6 de tréfles & demandez le roi de coeur.

Jeux de *Sans prendre*.

I. Spadille, manille, ponte, 2 & 3 de coeur; roi, dame & 6 de tréfle, dame & valet de pique.

II. Trois matadors en carreau; roi & dame de pique, roi de tréfles, dame & valet de coeur.

III. Trois matadors & 4 de coeur; roi & 7 de carreau, dame & valet de tréfles, & roi de pique.

IV. Basse, roi, dame, valet & 7 de tréfle; roi & 6 de pique, dame & valet de coeur & roi de carreau.

V. Roi, dame, valet, 7, 6 & 5 de pique; roi dame, valet & 7 de coeur; 1^{er} à jouer.

VI. Manille, basse, dame, valet, & 6 de tréfles, roi de carreau, roi & 7 de coeur, dame & valet de pique.

On peut-jouer ce jeu comme le Quadrille simple, mais *sans spadille* forcé on peut aussi y ajouter une ou deux favorites au gré de ceux qui le jouent, pour le rendre plus vif & plus intéressant.

C H A P.

VI. Manille, basto, king, 6 and 5 of spades, king and 7 of diamonds, queen and deuce of hearts, and 6 of clubs.

Give the 6 of clubs, and call the king of hearts.

A hand of *sans prendre*.

I. Spadille, manille, punto, 2 and 3 of hearts, king, queen, and 6 of clubs, queen and knave of spades.

II. Three matadores in diamonds, king and queen of spades, king of clubs, queen and knave of hearts.

III. Three matadores and 4 of hearts, king and 7 of diamonds, queen and knave of clubs, and the king of spades.

IV. Basto, king, queen, knave, and 7 of clubs, king and 6 of spades, queen and knave of hearts, and king of diamonds.

V. King, queen, knave, 7 and 6 of spades, king, queen, knave, and 7 of hearts in the eldest hand.

VI. Manille, basto, queen, knave, and 6 of clubs, king of diamonds, king and 7 of hearts, queen and knave of spades.

This game may be played like single quadrille, but without forced *spadille*; here may also be added one or two favourites, at the option of the players, to render it more sprightly and interesting.

C H A P. X.

Tridille aux 3 Couleurs.

POUR jouer ce jeu, il faut prendre un jeu de carte en tirant les carreaux à la réserve du roi & tirer le 6 de coeur seulement, moyennant quoi il vous reste 30 cartes qui est le nombre requis.

Rang, ordre & valeur des cartes en couleurs noires lorsqu'elles sont triomphes.

Spadille—L'as de pique.

Manille—Le 2 de pique ou de trèfle,

Baste—L'as de trèfle.

Le roi,

La dame,

Le valet,

Le sept,

Le six,

Le cinq,

Le quatre,

Le trois,

Carreau

C H A P. X.

Tridille with three suits.

TO play this game you must take a pack of cards, and discard all the diamonds (except the king) with the six of hearts only; so that there remain 30 cards, which is the proper number.

Rank, order, and value of the cards in black suits, when they are trumps.

Spadille, the ace of spades.

Manille, the deuce of spades and clubs.

Basto, the ace of clubs.

King.

Queen.

Knave.

Seven.

Six.

Five.

Four.

Three.

Q

When

Carreau triomphe n'a que les trois matadors, sçavoir.

Spadille—L'as de pique.

Manille—Le roi de carreau.

Baste—L'as de trèfle.

La couleur de coeur reste toute entière à l'exception du fix, & ces cartes ont la même valeur que dans le Quadrille.

I. Ce jeu de tridille s'accorde en tout au tridille précédent, pour les tours, les matadors, les mediateurs, les *sans prendre*, les payements, les consolations, les bêtes & les voles.

II. Le carreau dont il n'y a que manille est toujours la première favorite de droit & on tire au hasard la seconde, car il se joue toujours avec deux favorites.

III. Les *mediateurs* & les *sans prendre* que j'ai donné pour règle dans les trois différentes sortes de Quadrille pourront servir de modèle & de forme pour ceux-ci, j'établirai seulement les jeux pour jouer les mediateurs & les *sans prendre* en carreau, puis qu'il n'y a que ce seul roi qui sert de *manille* lorsqu'on joue dans cette couleur ; mais ce roi est appelé par mediateur lorsqu'on joue d'une autre couleur.

IV. On

When diamonds are trumps there are but three matadores, namely,

Spadille, the ace of spades.

Manille, the king of diamonds.

Basto, the king of clubs.

The whole suit of hearts remain except the 6, and the cards have the same rank as at quadrille.

I. This tridille is the same in all respects as the former, with respect to the rounds, the matadores, *mediators*, *sans prendre*, payments, consolations, loos and voles.

II. Manille (which is the only card in diamonds) is always the first favourite by right; the second is drawn by chance, as it is always played with 2 favourites.

III. The rules which I have laid down in the three different sorts of quadrille, with respect to mediators and *sans prendre*, may serve also as a model and form for those at this game. I shall only enumerate the hands for playing mediators and *sans prendre* in diamonds, as this is the only king which serves for manille, when this suit is played, but this king is called by *mediator*, when another suit is played.

IV. On peut jouer en carreau, sans avoir *spadille*, *manille*, ni *baste*, qui sont les seuls triomphes dans cette couleur.

V. Si vous aviez tous les rois & toutes les dames avec le roi de carreau, vous pouvez jouer *mediateur* en carreau, donner votre roi, pour un valet que vous appelez à la place d'un roi ordinaire, afin de vous faire payer les matadors.

VI. Si on avoit en main *spadille*, *baste*, avec les rois, de coeur, de trèfle & de pique, on ne peut pas jouer en carreau *mediateur*, parce que on ne peut-pas demander le roi de triomphe ni appeller une dame parceque on n'a pas les 4 rois, il faut passer ou jouer dans une autre couleur.

VI. Si on avoit un *mediateur* en pique sans le roi de cette couleur & qu'on eut les autres trois rois, il faut passer ou changer sa couleur par la raison alleguée dans l'article précédent.

VIII. Ces deux sortes de tridille sont susceptibles des même règles & des même loix que celles que j'ai établies au chapitre 8ème. de ce traité.

Jeux de *mediateur* en carreau.

I. Trois matadors; 7, 6, 5, 4 de piques, ponte & 2 de coeur, 6 de trèfles.

Donnez

IV. One may play in diamonds without having *spadille*, *manille*, or *basto*, which are the only trumps in this suit.

V. If you have all the kings and all the queens, with the king of diamonds, you may play *mediator* in diamonds, give your king of diamonds for a knave that you call, instead of a common king.

VI. If you have in your hand *spadille* and *basto*, with the kings of hearts, clubs and spades, you cannot play *mediator* in diamonds, because you cannot call the king of trumps nor a queen, not having the 4 kings. You must therefore either pass or play in another suit.

VII. If you have a *mediator* in spades, without the king of that suit, but the other three kings, you must either pass or change your suit, for the reason given in the preceding article.

VIII. These 2 different kinds of *tridille* are subject to the same rules and laws as are established in Chap. VIII. of this treatise.

The method of playing *mediator* in diamonds.

Three matadores, 7, 6, 5, 4 of spades, punto, and deuce of hearts, and 6 of clubs.

Give

Donnez le 6 de tréfiles & demandez le roi de pique.

II. Spadille ; roi & dame de coeur, roi, valet & 7 de tréfiles, dame 7. 5 & 4 de piques.

Donnez le 7 de tréfiles & demandez le roi de pique.

III. Manille ; roi, dame, valet & 4 de tréfiles ; roi, dame, & 6 de pique, dame, ponte de coeur.

Donnez la manille & demandez le roi de coeur.

IV. Spadille ; dame, valet & 6 de pique ; roi, dame & 4 de tréfiles, roi dame & 3 de coeur.

Donnez spadille & demandez le roi de pique.

V. Manille & basse ; dame, valet, 7 & 5 de pique dame & 2 de coeur, valet & 7 de tréfiles.

Donnez le 7 de tréfiles & demandez le roi de pique.

VI. Spadille & basse ; dame, valet, ponte, 5 & 4 de coeur, dame & 5 de pique, & dame de tréfle.

Donnez la dame de tréfle & demandez le roi de coeur.

Observez

Give the fix of clubs, and call the king of spades.

II. Spadille, king and queen of hearts ; king, knave and 7 of clubs ; queen, 7, 5 and 4 of spades.

Give the seven of clubs, and call the king of spades.

III. Manille, king, queen, knave, and 4 of clubs ; king, queen and 6 of spades ; queen and punto in hearts.

Give manille, and call the king of hearts.

IV. Spadille, queen, knave, and 6 of spades, king, queen, and 4 of clubs ; king, queen, and 3 of hearts.

Give spadille and call the king of spades.

V. Manille and basto ; queen, knave, 7 and 5 of spades ; queen and 2 of hearts ; knave and 7 of clubs.

Give the seven of clubs, and call the king of spades.

VI. Spadille and basto ; queen, knave, punto, 5 and 4 of hearts ; queen and 5 of spades, and queen of clubs.

Give the queen of clubs, and call the king of hearts.

Observe

Observez que vous donnez les matadors en carreau pour le roi que vous prenez, dans la vüé de vous faire payer les matadors en dehors, cependant lorsqu'on le fait, il faut être premier à jouer.

Sans Prendre en Carreau.

Roi, dame, valet de coeur ; roi, dame, 7 & 6 de pique ; roi, dame, & pont de coeur,

Ce seul exemple doit suffir, on ne peut faire que des repetitions ; tout autant que l'on a * 7 ou 8 rois dans la main, on peut jouer *sans prendre* en carreau sans les matadors.

* On entend par 7 ou 8 rois, les cartes les plus fortes qui restent successivement après que le roi est passé.



F I N.

Observe that you give the matadores in diamonds for the king that you take, in order to receive the matadores without: this must not, however, be done, but when you are first player.

Sans Prendre in Diamonds.

King, queen, and knave of hearts; king, queen, 7 and 6 of spades; king, queen, and punto in hearts.

This single example will suffice, as nothing but repetitions can be made; for if you have * 7 or 8 kings in hand, you may play *sans prendre* in diamonds without the matadores.

* By 7 and 8 kings, is understood (in this place) the highest cards which remain successively after the king is passed.

F I N I S

H

ERRATA.

Page	Ligne	Lifez
16	- - 17	- - lorsque B - - - lorsque D
24	- - 4	- - que il - - - qu'il
32	- - 2	- - de voles - - - des voles
50	- - 14	- - se ils - - - si ils
60	- - 16	- - la 4 ^{ème} - - - la 5 ^{ème}
60	- - 16 & 17	- - datage - - - davantage
66	- - 13	- - aufi - - - aussi



ERRATA.

Page	Line	Read
15 - -	5 - -	first - - - third
23 - -	23 - -	make - - - make but a
25 - -	10 - -	fuit be - - - fuit he
37 - -	8 - -	this - - - his
39 - -	25 - -	that the B - - that B
45 - -	19 - -	play, is is - - - player, it is
51 - -	17 - -	a half-penny a farthing
61 - -	1 - -	is double - - - treble
Ditto	2 - -	3d double - - 3d treble
Ditto	15 - -	a loo - - - a game
Ditto	20 - -	at <i>codille</i> - - - by <i>codille</i>

W. H. A. T. A.

Topic	Issue	Read
177	22	Self
178	23	Wages
179	24	Wages
180	25	Wages
181	26	Wages
182	27	Wages
183	28	Wages
184	29	Wages
185	30	Wages
186	31	Wages
187	32	Wages
188	33	Wages
189	34	Wages
190	35	Wages
191	36	Wages
192	37	Wages
193	38	Wages
194	39	Wages
195	40	Wages
196	41	Wages
197	42	Wages
198	43	Wages
199	44	Wages
200	45	Wages

